

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

ESSAI CRÉATION PRÉSENTÉ À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DIPLÔME D'ÉTUDES SUPÉRIEURES SPÉCIALISÉES
EN ARTS
(1716)

PAR
JEREMIE DESCHAMPS BUSSIERES

CAPTURE DE L'IMAGE EN MOUVEMENT ET PEINTURE :
DÉCONTEXTUALISATION ET RÉAPPROPRIATION DE L'INFORMATION
VISUELLE STOCKÉE SUR INTERNET

Septembre 2020

REMERCIEMENTS

J'exprime mes plus sincères remerciements à mon directeur de maîtrise Jean-François Côté sans qui je n'aurais pu compléter ce mémoire. Merci pour l'intérêt que tu as porté à mon sujet de recherche, pour tes précieux conseils, ta patience et ta disponibilité.

Je remercie, les professeur. e. s du programme en arts visuels de l'UQTR ainsi que mes collègues du Département des arts visuels du Cégep de Trois-Rivières.

Je remercie mon correcteur Lucas Blais Gamache et Florence Navia.

Je remercie chaleureusement mon frère Samuel pour ses conseils en menuiserie et l'accès à son atelier. Mon père Yvon pour son aide à l'assemblage complexe des canevas d'exposition.

Je tiens également à remercier Justin Marchand pour les fous rires, son aide technique et son support moral.

La rédaction de ce mémoire aurait été impossible sans l'amour et l'appui inconditionnel de ma douce Catherine Rose. Les mots me manquent pour t'exprimer à toi et notre fils Lévi ma profonde et éternelle gratitude. Je vous aime!

TABLE DES MATIÈRES

<i>LISTE DES IMAGES</i>	<i>iii</i>
<i>RÉSUMÉ</i>	<i>1</i>
<i>INTRODUCTION</i>	<i>2</i>
<i>CHAPITRE I RÉAPPROPRIATION DE L'IMAGE</i>	<i>5</i>
1.1 Hybridation entre peinture et numérique	10
1.2 Frontière entre fiction et réalité.....	15
1.3 La capture d'écran	21
1.4 Conduire l'image de masse communicationnelle vers l'art	25
<i>CHAPITRE II ARCHÉOLOGIE DU PRÉSENT</i>	<i>30</i>
2.1 Archéologie du virtuel	31
2.2 L'image en mouvement faisant foi d'archive	34
2.3 L'image de masse à l'ère post internet.....	38
<i>CHAPITRE III PRODUCTION — LA FUITE DES FUSÉES ÉCLAIRANTES</i> ..	<i>40</i>
3.1 Paréidolie et culture spécifique.....	41
3.2 Stratégie du dispositif	45
3.3 Construction narrative entre les œuvres	51
<i>CONCLUSION</i>	<i>54</i>
<i>BIBLIOGRAPHIE</i>	<i>56</i>

LISTE DES IMAGES

Image 1 : Jérémie Deschamps Bussi�res, <i>grand chagrin</i> , 47 '' x32 '', 2019	P.9
Image 2 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, <i>La derni�re run</i> , 47 '' x32 '', 2019	P.13
Image 3 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, <i>L'aile du papillon</i> , 35.5 '' x47 '', 2019	P.14
Image 4 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, <i>Ranger II</i> , 48 '' x96 '', 2019	P.18
Image 5 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, d�tail de l'�uvre, <i>Got yo back</i> , 59 '' x38.5 '', 2019	P.20
Image 6 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, Capture d'image #126, 2019	P.21
Image 7 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, Capture d'image #311, 2019	P.24
Image 8 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, <i>Got yo back</i> , 59''x38.5, 2019	P.28
Image 9 : Photo d'exposition : <i>La fuite des fus�es �clairantes</i> , 2019 Centre d'exposition Raymond-Lasnier	P.29
Image 10 : Photo d'exposition : <i>La fuite des fus�es �clairantes</i> , 2019 Centre d'exposition Raymond-Lasnier	P.40
Image 11 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, <i>Lot 73</i> , 32 '' x69 '', 2019	P.43
Image 12 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, d�tail de l'�uvre, <i>Ne plus revenir</i> , 59 '' x38.5 '', 2019	P.44
Image 13 : J�r�mie Deschamps Bussi�res, <i>Prends-moi</i> , 37 '' x37 '', 2019	P.48
Image 14 : Photo d'exposition : <i>La fuite des fus�es �clairantes</i> , 2019 Centre d'exposition Raymond-Lasnier	P.53
Image 15 : Photo d'atelier, �t� 2019	P.55

RÉSUMÉ

Le présent texte d'accompagnement porte sur ma recherche artistique dans le cadre de mes études au programme de maîtrise par cumul en arts visuels à l'Université du Québec à Trois-Rivières. Dans cet essai création, je traite de la réappropriation de l'information numérique stockée sur internet et de l'hybridation avec la peinture. Également, j'aborde les différentes attitudes que j'ai adoptées face à l'image en mouvement emmagasinée depuis l'internet en développant les notions d'archéologie virtuelle, d'archives et de décontextualisation de l'information numérique. Je porte une réflexion sur mon travail actuel en peinture à partir des théories du ready-made, de l'image de masse communicationnelle et du dispositif de glorification. Dans ce contexte, ma recherche création implique une approche comparative qui génère un dialogue direct entre les parties pratiques et réflexives de mon travail et crée l'hybridation entre la peinture et la photographie faite à partir de captures d'images tirées d'internet.

ABSTRACT

This creative essay defines my artistic research as the corner stone of my studies in the Master's program in Visual Arts at the University of Quebec in Trois-Rivières. In this essay, I analyze the reappropriation of digital information stored on the internet and its hybridization with painting. I also discuss the different attitudes that I have adopted towards the moving images stored on the internet by developing the concepts of virtual archeology, archives and decontextualization of digital information. I reflect on my current work in painting from the theories of the ready-made, the image of mass communication and the device of glorification. In this context, my creative research involves a comparative approach that generates a direct dialogue between the practical and reflexive parts of my work and creates the hybridization between painting and photography made from captures of images taken from the internet.

INTRODUCTION

Dans cet essai création, je propose une réflexion critique sur l'image stockée sur internet comme le reflet de ce que vit l'homme contemporain. Oppressé par une époque où tout va trop vite, il se retrouve lui-même dépassé par les technologies qu'il conçoit. Ainsi, l'époque actuelle est marquée par une large accessibilité aux technologies de l'information et une interconnectivité entre les utilisateurs. Cette mise en commun génère un extraordinaire réservoir d'informations et de situations épiques visibles sous forme d'images et de représentations dont chacun peut se saisir. Par une approche comparative, je m'approprie et réinterprète le flux d'information en ligne dans ma recherche création tant sur les plans théoriques que pratique à l'aide de différentes stratégies et concepts tels que l'archivage, l'hybridation des médiums, l'archéologie et de la collecte d'information (captures d'images) afin de donner un sens à ma problématique de recherche. Celle-ci vise à questionner et redéfinir la valeur esthétique de l'image de masse caractéristique de notre époque accessible sur internet au moyen d'une intervention picturale.

Les segments vidéo créés par les différents utilisateurs de l'internet sont sans cesse et presque sans retenue téléversés dans l'immensément grand de l'internet pour être donnés à voir au plus grand nombre de façon presque instantanée. Ce comportement nouveau, typique de l'ère internet et post internet a fait son apparition dès les débuts de l'internet¹, du Web à travers les forums de discussion, les blogues personnels et les salons de clavardage. Aujourd'hui, cet effet s'accélère par la prolifération de caméras, la production massive d'images et la circulation frénétique de ces images. La liberté d'exprimer et de partager un vécu dont seront témoins d'autres utilisateurs semble combler un besoin d'appartenance, d'approbation et de validité dans l'existence.

¹ Les termes internet et Web sont souvent utilisés pour parler du même concept, mais il convient de considérer Web comme immense bibliothèque de documents, qui repose sur les fondations complexes d'internet. Pour sa part, internet est la structure qui permet d'envoyer un grand nombre d'informations d'un ordinateur à un autre, grâce à un système complexe d'adresses qui font parvenir ces informations au bon endroit.

Ce contenu vidéographique souvent banal par son sujet, sa source et l'abondance d'un contenu ayant la même nature, représente pour moi une source d'information marquante de notre époque qui nécessite d'être conservée et mise en valeur. Je questionne et tente de redéfinir la valeur esthétique et sociologique de cette imagerie de masse véhiculée par le Web au moyen d'une intervention picturale. C'est par l'hybridation entre un moment sélectionné (capture d'image) de ces vidéos trouvées sur le Web et la peinture que je tente de dégager différentes réflexions pour définir ce que j'appelle la décontextualisation et la réappropriation de l'information numérique stockée sur internet.

Au chapitre I, je mets de l'avant le concept de réappropriation qui se manifeste à travers mes œuvres par l'élaboration de différentes notions comme la décontextualisation et la recontextualisation de l'information, l'hybridation entre la peinture et le travail numérique dans mes recherches, les frontières entre la réalité et la fiction photographique ainsi que l'aspect et la réflexion engendrée par les captures d'images.

Au chapitre II, j'explique ce que j'appelle l'archéologie du présent en utilisant les notions d'archive et celles de l'image de masse que l'on retrouve dans le vaste étendu d'internet. J'établis dans cette section des associations entre le travail de terrain de l'archéologue et celui que j'effectue lorsque je construis une œuvre à l'aide de mes banques de captures d'images préalablement recueillies à partir du Web. Finalement, je démontre comment j'utilise le geste de la capture d'image pour la joindre à ma conception de l'archéologie et à mes expérimentations picturales.

Au chapitre III, dans le volet production, je présente les concepts de paréidolie et culture spécifique, stratégie du dispositif, glorification du banal et Ready-made numérique comme des portes d'entrée vers le cœur de ma production picturale. Par ces différents concepts, il est possible de comprendre et de décortiquer mon travail pratique à travers mon exposition *La fuite des fusées éclairantes*.

Les chapitres de mon essai création sont précédés par une insertion visuelle qui agira comme un survol de mon travail pictural. Cette section visuelle est présentée directement à l'intérieur du corps du texte de l'essai afin d'offrir aux lecteurs et aux lectrices une forme de discours-image qui facilite l'illustration concrète des propos tenus dans le texte.

En somme, le corpus visuel qui résulte de ma pratique a pour but de renouveler le regard que porte le spectateur à la fois au contact du médium pictural et au contact d'images qu'il reconnaît par leurs factures numériques et d'images de masse, et ce, au moyen d'une hybridation interdisciplinaire qui émancipe l'image des conventions et des traditions essentielles de la peinture. Je considère que l'artiste contemporain se doit d'innover afin d'étoffer la rencontre et les échanges possibles entre les technologies actuelles et l'art dit plus traditionnel tout en s'appropriant la technique qu'il utilise de façon spécifique et expressive. La singularité de la réflexion de l'artiste contemporain contribue à témoigner de son époque ainsi qu'à en faire le commentaire pour développer ultimement de nouvelles formes d'expression, actuelles et ancrées dans son temps.

CHAPITRE I RÉAPPROPRIATION DE L'IMAGE

Aujourd'hui, avec la mise à disposition accessible des contenus Web, avec la facilité et la rapidité avec laquelle les populations ont la capacité de se les approprier, l'artiste peut intégrer à son travail de création ces sources visuelles. Il utilise la facture visuelle des images collectées de l'internet pour s'en servir comme source d'inspiration et de questionnement. Le temps de l'image s'accélère à plusieurs égards, tant dans sa production, sa diffusion que sa contemplation. Cette vitesse engendre une forme de banalisation de l'image écran.

En tant qu'artiste chercheur, je fais acte d'appropriation du matériau photographique disponible en ligne. Ce travail de recherche création fait appel à une multiplicité de médiums et ne cherche pas à en défendre qu'un seul. Mes œuvres ne tiennent pas à la manière dont j'interroge le médium, mais bien aux recherches que je mène sur la réappropriation de l'image et son langage implicite. L'artiste Sherrie Levine exprime bien ce concept de recherche appropriationniste dans l'article *Allégorie et appropriation dans l'art contemporain* : « je m'approprie ces images pour exprimer à la fois mon besoin d'engagement et de distanciation sublime. J'espère donc que dans mes photographies de photographies interviendra une paix fragile entre mon attirance pour ces idéaux dont témoignent ces images et mon envie de n'en pas avoir, pas plus que d'attaches de quelque ordre que ce soit ». (Levine, 1980, p.138) Mon protocole de création implique et nécessite toujours des déviations voulues et assumées par rapport à l'image capturée.

Cette réutilisation de l'image est développée à travers ma pratique artistique et mes recherches par une approche comparative sur la surface de contact et les zones de porosité entre arts médiatiques et peinture. Cette hybridation crée un espace d'échanges et d'influence entre les différents matériaux et médias utilisés établissant des relations entre culture numérique et création artistique. Cela me permet de comparer et analyser

les phénomènes spécifiques à chacun. Le Sociologue Jean-Paul Fourmentraux apporte un point intéressant sur ce sujet en disant : « la manière dont la création artistique et la recherche technologique, qui constituaient autrefois des domaines nettement séparés et quasiment imperméables, sont aujourd'hui à ce point intriquées que toute innovation au sein de l'un intéresse (et infléchit) le développement de l'autre ». (Fourmentraux, 2011, p.15) La démocratisation de la pratique photographique via la culture du Web m'a amené à hybrider la peinture et les arts médiatiques ainsi qu'à réfléchir sur certaines notions qui puisent dans la recherche de terrain tout en combinant des réflexions et des théories reliées à l'action de l'archivage, de l'hybridation des médiums, de l'archéologie et de la collecte d'informations visuelles sur internet.

J'utilise notamment ces stratégies pour réfléchir sur une problématique qui vise à questionner et redéfinir la valeur esthétique de l'image de masse accessible sur internet et qui est caractéristique de notre époque, et ce, au moyen d'une intervention picturale. L'accumulation et la production d'images de faibles résolutions qui se retrouvent dans mes œuvres confrontent et cherchent à sortir cette production des conventions plus traditionnelles de la peinture. Cette recherche de contradictions est aussi existante dans la présentation très classique de mes tableaux. L'idée de réappropriation va jusqu'à sortir le contenu numérique trouvé sur internet (capture d'image) vers une présentation visuelle qui est toute autre que son identité numérique de base. Le contenu passe alors de l'ordinateur au tableau pour devenir une œuvre. La décontextualisation se fait donc par un chemin très précis qui s'organise en plusieurs étapes. Il y a pour commencer la capture d'image qui passe d'image en mouvement à image fixe. Ensuite, il y a le passage de l'image numérique (pixels) vers une impression papier (pigments). Puis, il y a l'application de cette image, par le collage, sur une surface de présentation traditionnelle qui est à l'opposé de l'identité visuelle plus éclatée d'internet. La capture d'image intégrée à un canevas se retrouve donc sous le format et l'aspect d'un tableau classique. La dernière étape est la plus marquante, l'application de la peinture sur l'impression numérique me permet de construire une image et un concept tout autre que le sujet initial de mon image. La peinture et le dessin, par mon geste, s'accumulent

autour des éléments principaux de la capture d'image. Les dessins et symboles laissent des traces dans la peinture fraîche en donnant place à différentes interprétations. Les éléments importants se retrouvent aussi parfois sous de fines couches de peinture. Cet effet de palimpseste créé par l'addition de couches donne la possibilité au spectateur de voir ou de comprendre autre chose que la scène initiale. Ce travail de recherche création n'est pas que théorique, il est aussi une relecture matérialisée de l'histoire d'autrui. Le contenu partagé par chacun témoigne de son existence et de ses valeurs. Cette réflexion portée sur la réappropriation de l'image stockée sur internet comme reflet de notre monde contemporain est le fondement de ma recherche.

Par ma cueillette d'informations visuelles, je découvre des artefacts de l'internet afin d'en tirer un sens nouveau. L'archéologue Guy Rachet rappelle l'importance de puiser le matériel à travers différentes recherches : « L'archéologue n'est pas un historien, mais l'histoire est un domaine qu'il embrasse ; ce n'est pas un philologue, mais il doit connaître les langues des civilisations qu'il étudie ; ce n'est pas un anthropologue, mais l'anthropologie ne peut lui être étrangère ; ce n'est ni un ethnologue et cependant l'étude de l'ethnologie peut lui apporter les plus vives lumières ». (Rachet, 1970, p.12) Cette façon d'explorer le potentiel créatif du média internet m'amène à réfléchir sur des concepts variés amenant ma recherche création à travers différents concepts.

Les écrans établissent aussi de nouveaux rapports avec le sujet, qui désormais n'est plus seulement un spectateur, il devient un acteur. Ce double rôle qu'incarne l'utilisateur influence certainement la réception des images qui circulent sur les réseaux. Tout un chacun a la liberté de s'improviser vidéaste et photographe ou premier rôle dans une narration se déroulant dans un espace à la fois public et virtuel. Le matériau brut photographique tel qu'on le connaît pris avec un appareil (reproduction mécanisée) est ici aboli. La simplicité et l'accessibilité des nouveaux outils technologiques permettent une toute nouvelle écriture de la capture de l'image en mouvement, l'exposant ainsi au principe d'accumulation, de collecte, de recyclage et de réappropriation. L'image est produite et consommée en quelques instants et devient

une goutte de plus dans l'océan du contenu Web. Ce contenu à force de répétition et d'accumulation devient banal, voire anonyme.

L'internet, avec son hyperaccessibilité aux vidéos de tous genres et son partage de contenu, m'offre une source de création unique à partir de laquelle je peux développer des œuvres basées sur la réappropriation de ces images en les hybridant par exemple avec d'autres médiums comme la peinture et le dessin afin de leur attribuer une autre valeur. Cette hybridation me permet de faire le commentaire du contenu choisi au moyen des interventions que j'y apporte. L'utilisation que je fais du contenu Web via un autre contexte que sur la plateforme numérique constitue en soi un déplacement de l'image publique vers le domaine privé que représentent les banques d'images que je crée.

Je démontre de quelle façon la décontextualisation procure à ce contenu un environnement renouvelé qui déjoue la relation que l'image peut entretenir avec la réalité et la fiction. Le médium vidéographique provient d'une dimension de la réalité qui se transforme dès le début de la captation. Consignée dans son format numérique et partagée via la source Web, elle s'inscrit de nouveau dans un contexte de réalité plus pérenne, mais loin de son lieu d'origine. Je joue avec ces changements de contexte de façon à ajouter et occulter des couches complémentaires d'informations à l'image, la rendant ainsi propre au type de narration à laquelle je souhaite l'indexer, tout en conservant une partie des informations témoignant de sa source. En faisant une capture d'image dans la vidéo choisie, j'élimine une fois de plus une part d'informations contextuelles que je m'approprie et supprime afin de conférer une interprétation plus vaste à l'image.



Image 1 : J r mie Deschamps Bussi res, *Grand chagrin*, 47 '' x32'', 2019

Paradoxalement, cette banalit  inspirante provenant d'images en mouvements pr sentes en immense quantit  sur le Web me permet de cr er des images singuli res et particuli res. Ces trouvailles  piques deviennent anonymes par le geste d'appropriation  vident et par la simple s lection d'une image plut t qu'une autre. Par rapport au tableau ou   la capture d' cran, l'image  cran provient d'une surface vide, esth tiquement inint ressante. L' cran transmet des m moires de ce qui est projet  sur sa surface. De mon c t , l'image  cran d clenche une r flexion plus vaste sur ce qui est d pos  et sur ce qu'on retrouve sur internet en termes d'image ou de reflet collectif. Par un simple et rapide raccourci-clavier, nous avons la possibilit  de capturer des moments charni res et des images uniques de notre  poque.   travers mon travail de r appropriation et d'hybridation, je souhaite conserver ce geste qui est d'une simplicit  d sarmante. Ce raccourci-clavier illustre par sa rapidit  la banalit  quotidienne qui se renouvelle chaque jour sur le Web tout en conservant, par les textures, une trace de l'internet dans l'image.

1.1 Hybridation entre peinture et numérique

L'hybridation entre la qualité des médiums propre à la peinture et au numérique dans mon travail est une stratégie pratique et réflexive en constant mouvement. Grâce à sa force de contraste et sa capacité à faciliter l'association des contraires, l'hybridation rend homogènes les différences entre les médiums tout en préservant les spécificités propres à chacun des éléments dans l'œuvre. Ce principe d'hybridation se manifeste de manière générale en trois temps distincts. Je priorise d'abord le numérique pour débiter mes œuvres, car cette étape compose la première couche de mon travail tant sur le plan conceptuel que technique. À cette étape, j'extrais de la masse brute de données sur le Web, une vidéo qui présente une narration porteuse d'une histoire ou d'un témoignage qui révèle un comportement, une situation ou des aspects plastiques éloquents. Je choisis une vidéo qui se démarque du contenu visuel qu'on retrouve sur internet. Mon regard est guidé sur une vidéo plus qu'une autre par l'action qui s'y déroule. Les sujets que j'utilise dans mes images sont probablement la chose la plus importante, car ce sont eux qui fournissent une histoire à l'image.

Vient ensuite la sélection d'une image tout aussi éloquente au sein de la vidéo sélectionnée. Déjà, la vidéo devient photo, le mouvement de l'image s'arrête et dès lors, les aspects visuels du photographique laissent imaginer la nature picturale du résultat final. D'un format vidéo Web, l'image est devenue simplement vidéo, puis photo et finalement se matérialise en canevas lors de l'impression de la capture d'écran sélectionnée. Cet arrêt sur image est l'une des étapes fondamentales du métissage. Le temps de la vidéo, son mouvement et son emplacement dans les algorithmes changeants s'arrêtent et se cristallisent en devenant fixes et en échangeant ses pixels contre des pigments.

Enfin vient la mise en matière de ce contenu qui jusqu'à présent est encore consigné numériquement et visible qu'à partir de l'écran. L'impression sur canevas de la capture photographique représente le geste annonciateur de l'hybridation entre le numérique et la peinture. L'image devient support, ses couleurs, sa composition ne répondent plus uniquement à la photo ou à la vidéo ou même au Web, les couleurs deviennent pigment, la lumière n'émane plus de l'écran, mais bien du support de l'œuvre. Concrètement, je me sers de ces images vidéographiques pour créer une reproduction photographique grand format qui ne signifie plus la même chose que dans la vidéo d'origine. Cela me permet d'amener le spectateur à voir une nouvelle histoire qui est la construction de ma propre fiction.

L'application de la peinture cerne physiquement certains éléments de la capture photographique qui se détachent tranquillement du fond au moyen de l'accumulation de la matière. Un système de réappropriation entre en œuvre quand je sépare ces différents éléments, ou sujets, par l'application de la peinture sur mes impressions numériques. La marque de la matière que j'applique devient une forme de signature sur l'image. La facture visuelle de mon geste en tant qu'artiste peintre et l'ajout de signes et symboles imprégnés de la singularité de ma façon de peindre procure à l'image initialement anonyme une caractéristique très personnelle. Mon hybridation vise à rendre le résultat homogène tout en conservant une part d'information propre à chaque médium créant parfois ce jeu de contraste, de complémentarité et de dualité. Ce désir d'unifier témoigne aussi de mon intention de création en tant qu'artiste et donc d'appropriation.

Ma peinture, qui s'ajoute et s'additionne à l'aspect numérique de mon travail, permet la construction d'un corpus d'œuvres picturales présenté d'une manière classique. Ces tableaux sont inspirés entre autres par l'art post-moderne en me réappropriant et en recyclant certains styles du passé dans un contexte moderne, comme le collage et l'appétit d'invention parfois ludique des dadaïstes. La transdisciplinarité et la

collaboration entre les médiums dans ma recherche révèlent une certaine liberté de contrôle, un aspect du surréalisme qui inspire d'ailleurs mon geste à travers l'addition de la peinture à la première couche numérique de mes tableaux. Mon travail questionne d'une certaine façon l'humain contemporain, mais il remet aussi en cause les conventions esthétiques de la peinture.

Dans mes recherches, le numérique s'avère la partie la plus conceptuelle. Tandis que les interventions de peinture et de dessin directement sur les impressions sont plutôt brutes et intuitives. Cette façon de réaliser mes œuvres me permet de créer une fiction propre à mon imaginaire inspirée des images en mouvements capturées sur internet. L'artiste et philosophe Hervé Fischer évoque ce principe quand il dit :

« Comme un chercheur scientifique, l'artiste remet en question l'évidence. Comme un scientifique, il observe le réel et donne libre cours à sa pensée et à son imagination, pour recombinaison autrement les éléments connus et échafauder des hypothèses qu'il explore systématiquement par des expériences. » (Fischer. H, 2001, p. 179)

Telle que le conçoit Hervé Fisher, mon intention est de prendre ou plutôt de capturer des images, archives de notre civilisation contemporaine, qui intuitivement m'attirent par leur contexte, leur sujet, ainsi que leur composition et couleur. Subséquemment, je pose un regard sur cet acte et j'examine la façon d'être des éléments présents dans la réalité généralement filmée par les internautes pour distinguer les éléments tant conceptuels que plastiques qui formeront l'œuvre. En sommes, je sélectionne un moment bien précis d'une vidéo banale qui deviendra un moment porteur d'une narration. De cette transformation du document effectuée par le créateur émerge en parallèle le rôle du spectateur, inscrivant l'archive dans un autre niveau d'information que l'on pourrait qualifier de spectaculaire voire d'imaginaire. (Jaffelin, 1991, p. 178-180)

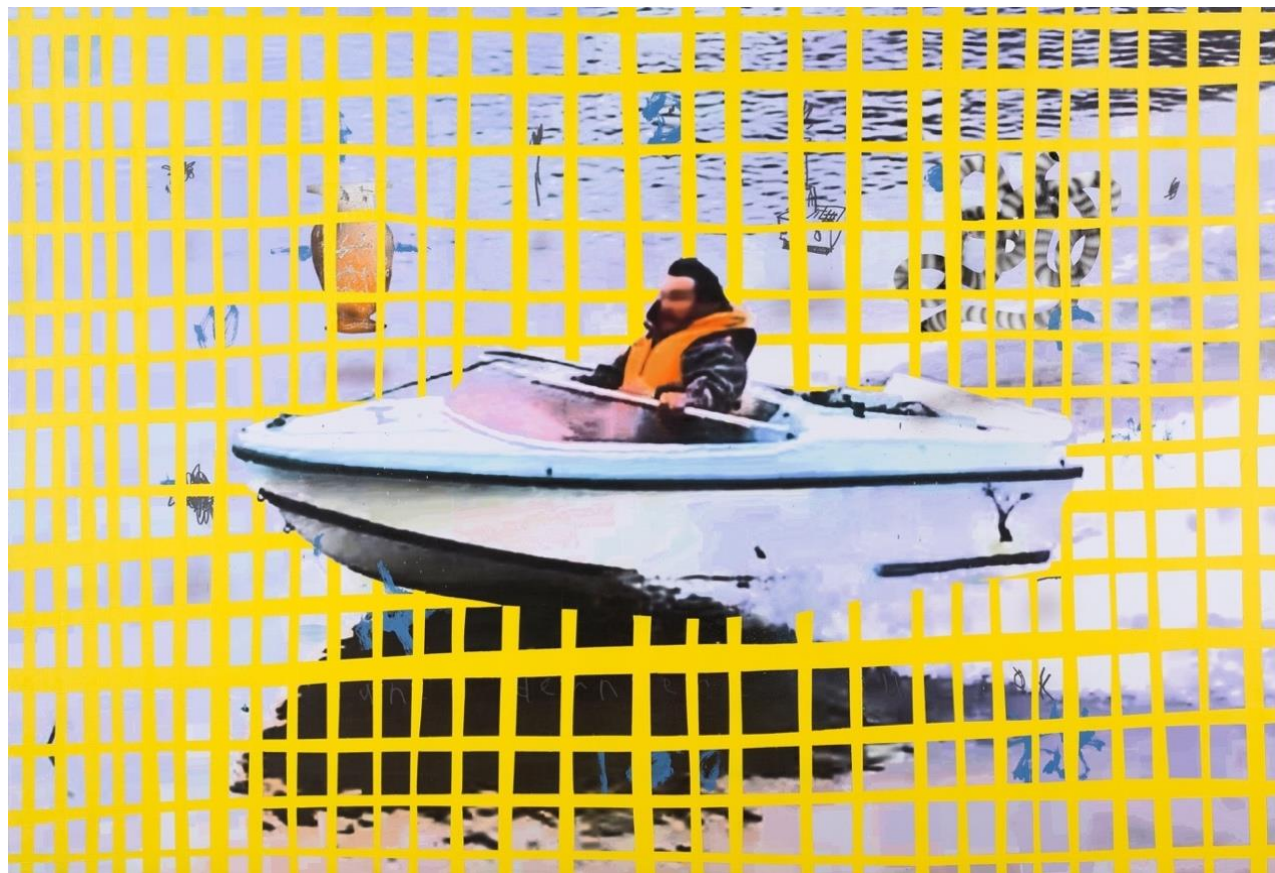


Image 2 : J r mie Deschamps Bussi res, *Une derni re run*, 47 '' x32 '', 2019



Image 3 : J r mie Deschamps Bussi res, *L'aile du papillon*, 35.5 '' x47 '', 2019

1.2 Frontière entre fiction et réalité

La fiction est un sujet complexe et troublant² puisque la fiction modifie notre rapport au réel, mais surtout à la vérité. La fiction est un semblant de réel et pourtant un mensonge, un leurre dans lequel nous acceptons de concevoir une réalité alternative. Cet outil qu'est la fiction ne m'éloigne en rien du rapport documentaire que j'entretiens avec la source de mes vidéos, au contraire, je m'approche de la réalité en tant qu'homme vivant l'ère actuel et en tant qu'artiste de l'image. La fiction n'est effectivement souvent qu'une infime partie de la vérité lorsqu'elle aborde les notions de vraisemblable ou de réalisme. Dans mes œuvres, la fiction m'est utile, car elle soulève et met de l'avant des idées souvent irréalistes et ouvre le potentiel d'interprétation du spectateur.

L'œuvre qui fait rire me fait plaisir, c'est un sentiment bénéfique pour les différentes étapes de décontextualisation et de recontextualisation impliquent une redéfinition et un changement de sens. La fiction nous emporte dans un contexte expérientiel essentiellement mixte, même hétérogène et parfois inapproprié. Cependant, mon objectif principal est de proposer au spectateur un second niveau de lecture afin de l'amener à réfléchir à la situation qu'il a directement devant les yeux d'où l'importance du rapport au documentaire et au sentiment de réalité.

La tromperie associée au médium photographique se manifeste par la sensation de la réalité au contact de l'image. L'image en mouvement est brusquement stoppée et transférée avec tout ce qu'elle contient : mire, pointeur, chiffres et symboles en photographie qui révèlent la source de l'image. Cette capture d'image floue et pixélisée semble encore en mouvement, le trentième de seconde sélectionnée devient une photographie qui restera marquée par la trace vidéographique. La facture visuelle de la

² Robin, L. (1935). Platon v.: 1,0 : Les Échos du Maquis

représentation de l'image rattache le spectateur à une certaine réalité, notamment à la réalité du moment de la prise de vue. Les interventions picturales que j'ajoute à l'image photographique le désorientent et attirent son attention vers les détails d'une œuvre, d'un dessin, des symboles, des grattages ou simplement de la matière. Autant d'éléments qui guident la lecture de l'œuvre selon une narration ouverte et donc au-delà de la représentation élémentaire de la vidéo et de la photo choisies. La fiction est l'un des moyens nécessaires à la création de tous les types. Le sens premier de la « fiction » c'est l'action de « feindre ». La feinte n'est pas seulement le privilège des arts et des œuvres littéraires. Olivier Caïra l'a défini comme :

L'intérêt aigu qui porte à la question de la fragilité de la communication fictionnelle, à ses frontières perméables, ainsi qu'aux manipulations que l'on peut lui faire subir pour obtenir des effets pour le moins incertains, pas toujours unanimement perçus. Les limites entre fiction et documents réels sont poreuses, il existe de nombreuses manières de les franchir. C'est ainsi que la censure et la justice s'abattent régulièrement sur des œuvres entièrement imaginaires, parce qu'il est possible d'y voir des incitations au crime, au suicide ou à la débauche. (Caïra, 2011, p.45)

Cette fiction se construit dès que le médium photographique est sorti de son contexte de base hors de la vidéo et hors de la plateforme Web. Son origine est occultée en partie, mais la facture photographique de basse qualité demeure et indique la référence au Web.

Ainsi, la photographie qui partage le même support que mes interventions picturales fait naître un dialogue entre ce qui semble avoir pour origine ce qui est directement réel (la photo), mais dont la narration est le fruit de l'imagination de son créateur (la matière picturale). Cette relation entre photo, peinture et narration est une stratégie qui me permet de construire une fiction partagée entre la réalité des sujets choisis et mon imaginaire propre.

Cette fiction construite de toute pièce renforce et déploie l'imaginaire. Par exemple, la réalisation d'un élément dessiné m'amène à poser un regard nouveau sur l'ensemble des éléments dans l'œuvre. Une nouvelle narration se développe ainsi par l'ajout de la peinture volontairement incontrôlée et par les dessins souvent instinctifs. Ce geste d'addition m'aide à étoffer les possibilités de l'œuvre ainsi qu'à m'approprier l'image. Les éléments que j'ajoute interagissent entre eux et avec l'image photographique afin de dégager une narration ouverte de l'ensemble de l'œuvre. Les interventions que je lui porte deviennent une fiction orientée par mon geste. « La fiction permet de multiplier les chemins dont le but n'est pas d'arriver quelque part, mais de cheminer dans une indétermination propice à des rencontres, des expériences, des sensations et bien sûr des histoires qui ne partent de rien et ne cessent de ramener à tout. » (Arnaudet, 2016) Par cette fiction, il m'est possible de créer une œuvre qui brouille les frontières entre ce qui est réel et ce qui est imaginaire. Le résultat de ce brouillage se présente comme l'amalgame du vrai et du faux dans une nouvelle réalité autonome et entière.

C'est justement ce rapport que j'exploite afin de créer des œuvres qui prennent forme à partir d'une situation réelle (l'image en mouvement captée par ordinateur) qui devient la portion fondamentale de mon œuvre. Une fois le bon sujet en place, choisi selon mes intérêts visuels, je mélange la fiction à la réalité en proposant au spectateur une réflexion critique sur son propre rôle et sur celui de l'artiste dans le processus de la création de l'œuvre. Mon but n'est pas d'opposer la fiction et la réalité, car de toute manière elles agissent séparément, mais de créer un tout visuellement éloquent. Un tout qui met en place des temps différents, proches et lointains, privés et publics, réels et virtuels, aptes à amener le regardeur plus loin qu'une simple observation et d'initier un questionnement sur l'origine et le lien entre l'image et sa provenance.



Image 4 : J r mie Deschamps Bussi res, *Ranger II*, 48 '' x96 '', 2019

Cet ensemble que j'arrive   cr er dessine des perspectives qui questionnent des rapports entre la r alit  et la fiction, entre le r cit intime et le document. L'historien de l'art et philosophe Walter Benjamin d crit l'importance de la trace laiss e par l'image en mouvement dans son texte, *L' uvre d'art   l' poque de sa reproduction m canis e* :

Si le film, en relevant par ses gros plans dans l'inventaire du monde ext rieur des d tails g n ralement cach s d'accessoires familiers, en explorant des milieux banals sous la direction g niale de l'objectif,  tend d'une part notre compr hension aux mille d terminations dont d pend notre existence, il parvient d'autre part   nous ouvrir un champ d'action immense et insoup onn . (Benjamin, 1955, p.17)

Dans mon cas, ce gros plan r v lateur d'un sens vaste que d crit Benjamin se traduit par le trenti me de seconde captur e au sein de l'ensemble d'une vid o. Un fragment hors de son environnement et pourtant riche de d tails r v lateurs. D'une certaine

façon, je dérobe des histoires en me réappropriant les souvenirs des autres. En intervenant dans des vidéos de la vie quotidienne qui ont été réalisées par de complets inconnus, je crée une fiction et je propose une nouvelle réalité. Une lecture qui devient différente et une réinterprétation très intime pour questionner les conditions et les pratiques humaines actuelles et notre évolution dans un univers où la technoculture détermine de plus en plus notre comportement et le sens de notre existence. Le critique d'art français Benoit Lamy de la Chapelle dans son article *De l'art « post-Internet »* réitère en disant :

Si admettre que le progrès technologique génère des mutations comportementales et morphologiques chez les êtres humains frise aujourd'hui le truisme, ajoutons qu'internet a largement contribué à généraliser cet état de fait. Les ordinateurs portables et les smartphones sont désormais des prothèses qui fonctionnent chez nous comme des organes supplémentaires, ou plutôt des extensions de nous-mêmes. (Lamy de la Chapelle, 2016)

Ces emprunts ou ces captures photographiques que j'effectue sur internet à partir de ces outils trouvent les failles d'un système où l'image est partout et est régie par une hyper accessibilité.



Image 5 : J r mie Deschamps Bussi res, d tail de l' uvre *Got yo back*, 59 '' x38.5 '', 2019

1.3 La capture d'écran

Le visionnement de contenu vidéographique présenté sur le Web fait partie d'un travail de défrichage en quête d'images qui me semblent éloquentes tant sur le plan esthétique que conceptuel. Cette partie constitue une étape essentielle de mon travail de création. Je cherche des scènes qui ne décrivent pas nécessairement l'ensemble de la vidéo source, ni des images dont la qualité technique se démarque, mais plutôt des images où le sujet présente une situation humaine pertinente et authentique qui fait foi de notre époque. Mes critères de sélection sont intuitifs et personnels, mais laissent paraître un penchant pour les moments extraordinaires de personnes très banales. Parmi les nombreuses vidéos que je visionne, la capture d'écran choisie se présente comme le petit joyau caché dans de denses couches de contenu sans intérêt véritable. Le geste de la sélection est aussi celui de l'appropriation. Une fois la capture choisie, l'image est datée puis archivée dans une des banques d'images que j'ai construites pour des peintures futures. Ces images choisies avec soin deviennent dès ce moment une œuvre en potentialité.



Image 6 : Jérémie Deschamps Bussi res, Capture d'image #126, 2019

Le moment de la capture de l'image est aussi celui où la vidéo s'arrête pour ne devenir que photographique. La durée de la vidéo, son début et sa fin ne font plus partie des renseignements inclus dans le contexte informationnel. Ce moment d'arrêt correspond à un changement de régime tant du côté de la consommation de l'image une fois extraite de sa source de base que de la façon d'aborder la création autour de ce point de départ. Déjà, le geste de l'artiste se fait sentir à travers ce choix, l'image pourrait être présentée telle quelle en tant qu'archive du présent ou ready-made numérique³. Elle renferme cependant encore trop d'informations lui donnant une interprétation unilatérale justifiant l'intégration de signes, symboles et dessins en peinture.

Grâce à la reconnaissance d'une image pixélisée, il nous est possible d'associer l'œuvre avec une source internet et ce qu'on y retrouve en termes d'images en mouvement faisant foi du monde dans lequel on vit. La fascination que j'ai pour les traces brutes⁴ trouvées sur internet (captures d'images) vient de cette vague mémorielle poussée par l'ajout constant d'images en mouvement sur internet. L'image en mouvement dans mon œuvre est en majeure partie traçable par la perte d'information laissée par l'accumulation des pixels des images sources. La capture d'écran hybridée avec les autres médiums joue entre la réalité et le virtuel, le matériel et l'immatériel, si bien qu'on ne sait plus parfois si l'artiste est l'auteur ou non de la photo retravaillée. Cette fascination que j'accorde au style visuel de l'internet est portée par son esthétique et sa facture si distinctive. Cette étape met l'emphasis sur l'aspect pixélisé du matériel visuel en basse résolution que l'on y retrouve. Je profite de ce moment pour ajouter ou insérer des détails typiques ou des icônes de l'internet facilement retraçables. Ces éléments sont des indices clairs qui caractérisent certains aspects de l'image écran du Web et dénotent son appartenance à une réalité alternative. L'auteur Olivier Asselin dit sur ce sujet :

³ Cette notion sera développée davantage au chapitre 3 dans la sous-partie 3.2

⁴ A. Farge, *Le goût de l'archive*, Paris, Gallimard, coll. « La librairie du xxe siècle », 1989, p. 19.

« L'écran est à la fois l'un et l'autre, l'immersion est toujours dialogique, l'instrument est nécessairement une représentation, le réel est finalement traversé de virtualités. Notre expérience met en relation des espaces et des temps différents, proches et lointains, privés et publics, présents, passés et futurs, réels et virtuel. » (Asselin, 2004, p.8)

Le rôle de l'écran, ici décrit par l'auteur, reflète bien mon intérêt pour l'image écran qui constitue la première étape de mon travail.

La perte d'information visuelle dans l'image affecte aussi le regard du spectateur. Le motif ou le symbole fait à l'aérographe semble photographique et de l'autre côté la section floue d'une capture d'image semble peinte à la bombe aérosol. On peut aussi apercevoir une iconographie reliée au monde de l'informatique comme l'icône d'une flèche de souris d'ordinateur ou encore le fameux symbole » 'Play'' que l'on retrouve à l'intérieur de toutes les vidéos de la plateforme YouTube. Cette plateforme riche en informations représente pour moi un immense refuge du n'importe quoi, une accumulation étourdissante du meilleur et du pire que je considère utile et qui reflète selon moi notre véritable rapport au monde contemporain.

La capture d'écran se présente aussi comme une nouveauté de la technique photographique. Un acte évident de recyclage de l'image écran. La capture d'écran vise à prendre en photo les informations présentées sur un écran qui sont elles-mêmes la représentation d'une réalité, réelle, mais aussi virtuelle. Je traite ici de l'action d'une double représentation où s'effectue le passage d'un contenu vidéographique en constant mouvement vers un instant photographique qui contient la potentialité narrative de l'image. Ainsi, la facture visuelle de la capture d'écran est d'autant plus trompeuse que le médium photographique lui-même dans la représentation de la réalité à travers l'image et s'adresse d'un même élan à la dimension mémorielle et expérientielle. Néanmoins, certaines caractéristiques comme les pixels ou la perte d'informations dans l'image floue causée par l'arrêt brusque de l'image en mouvement

font en sorte que l'image capturée présente des détails qui trahissent son origine et son effet de réel.

En somme, la capture d'écran s'associe davantage à une iconographie propre à l'internet qu'au médium photographique. C'est par l'image de nature photographique dans laquelle je préserve volontairement la trace de l'internet avec les artéfacts de compressions que l'on comprend sa facture visuelle très connotée. Cette facture en plus des signes associés à l'univers informatique appuie la sensation équivoque de fusion entre les différents médiums et la sensation qu'il n'existe qu'une fine ligne nous permettant de discerner ce qui vient de la réalité ou non. Au final, le choix de la capture est appuyé par ses qualités plastiques, narratives et documentaires au regard de mes décisions artistiques.



Image 7 : Jérémie Deschamps Bussi res, Capture d'image #311, 2019

1.4 Conduire l'image de masse communicationnelle vers l'art

En plaçant les images sources provenant de vidéos amateurs dans le contexte de l'art et en créant un récit différent, je vise à questionner l'obsession de partage des informations et des images dans la société actuelle. En décontextualisant les matériaux photographiques en ligne et en les recontextualisant par l'exposition, j'opère le geste Duchampien⁵ qui consiste en une matérialisation de l'objet trouvé et récupéré en objet d'art. Je tente d'amener l'image prélevée sur internet au rang d'œuvre d'art. Les images communicationnelles qui s'accumulent et que je consulte sur internet ont en fait une fonction qui est celle de la transmission rapide d'une constatation. Le téléphone que l'on a en permanence avec soi pour ses fonctions communicantes ou ludiques rend la vidéo ou la photo disponible presque en permanence. Cette capacité d'enregistrement fourni par le téléphone mobile transforme chacun de nous en touriste et témoin du quotidien prêt à capturer des images dans n'importe quelle situation partout autour du globe. Ce comportement nouveau est propre aux outils technologiques que notre époque nous propose changeant ainsi notre rapport à l'image ou à l'archive dans mon cas. La critique littéraire post-moderne Nathalie Katherine Hayles qui a grandement contribué au domaine des sciences sociales précise dans la revue d'art contemporain *Zérodeux* que « si les avancées technologiques de l'information ne peuvent pas fondamentalement remplacer le corps humain, ces dernières peuvent parfaitement l'incorporer y compris nos habitudes quotidiennes ». (Hayles, 2016). Cette nouvelle façon d'utiliser le téléphone et ses outils qui servent à l'image amène aussi chez les utilisateurs une obsession de partage sur les réseaux sociaux. Ces documents visuels sont pour moi une trace marquante de notre époque qui nécessite d'être conservée et utilisée. De plus, je qualifie d'image archive la capture d'image conservée et utilisée dans mon processus de création. Celle-ci doit être présentée autrement aux utilisateurs

⁵ Le geste duchampien ébranle les critères selon lesquels on juge une œuvre d'art, tant du point de vue de la production que de la diffusion ou encore de la réception.

<https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2004-v32-n1-pr896/011029ar>

de manière à leur proposer une réflexion sur ce que je constate à notre époque et plus précisément dans les réseaux informatiques.

L'idée est en quelque sorte de renverser la situation, car les gens essaient souvent de faire du vrai avec du faux tandis que ce projet hybride entre photographie et peinture ne demande qu'à être vu comme une réalité qui est la nôtre. Rien n'est modifié ou préparé d'avance dans ces vidéos qui deviennent photographiques par mon geste de capture. Dans la sélection de mes sujets, nous oublions l'acteur, car j'utilise la réalité filmée à notre insu. L'homme contemporain devient l'acteur de mes images sans même en être conscient. Cette analyse de l'homme doit être faite avec finesse. L'idée est de récupérer des échantillons de l'homme contemporain dans le moment présent : oppressé par une ère où tout va trop vite et dépassé par la technologie communicationnelle qu'il a conçue. L'humain a toujours ressenti la nécessité de témoigner de son vécu comme le confirme la sociologue Diane M. Pacom. Selon elle, « les gens ne parlent pas plus d'eux qu'avant, mais ils le font dans un contexte différent. Il est devenu normal et répandu que la vraie vie soit filtrée par les nouvelles technologies ». (Pacom, 2018) L'humain est plus que jamais en quête de reconnaissance. YouTube par exemple offre une stabilité dans l'échange et une présence qu'on n'obtient pas nécessairement au quotidien. Selon moi, avec un regard anthropologique sur l'homme contemporain, la vérité est présentée lorsque l'on observe de l'extérieur le quotidien ou l'intimité d'un être vivant. Cette façon de présenter mes sujets met le spectateur dans une position de voyeur. Esthétiquement agréable, l'œuvre provoque parfois un sentiment de malaise face à nos libertés individuelles. Cette manière de faire l'image la décontextualise de sa source car, une fois présentée en galerie, on ne sait plus ce qu'est la vérité.

Par ma sélection d'images et sujets tirés de l'internet, le spectateur se retrouve devant un portrait quelque peu délirant de l'inconscient collectif ou plutôt de la psyché collective contemporaine absurde, désespérée et vulnérable que je décide de présenter. Ainsi, je déplace des frontières entre le public et le privé et entre la fiction et la réalité

perturbant la perception de nous-mêmes, de la vie et de nos relations les uns avec les autres. Cette recherche témoigne de l'espace public et de ce qu'il a d'incontrôlable. Mes captures dévoilent parfois des images d'activités qui n'auraient pas dû être photographiées et illustrent ainsi la confrontation entre le privé que l'on retrouve dans les espaces publics virtuels tels YouTube ou LiveLeak⁶. Ces captures qui témoignent de notre monde actuel fonctionnent ainsi conséquemment dans une esthétique de l'archive⁷. Cette captation permet l'arrêt afin d'étudier et d'utiliser la culture visuelle numérique récente et actuelle.

⁶ LiveLeak est un site web de partage de vidéos qui a une stricte position de rester impartial et de permettre la liberté d'expression aussi loin que la loi et nos règlements le permettent.

⁷ J'expliquerai davantage dans la sous partie 2.2 comment s'entrelacent la capture d'image et l'archive.



Image 8 : J r mie Deschamps Bussi res, Got yo back, 59 '' x38.5, 2019

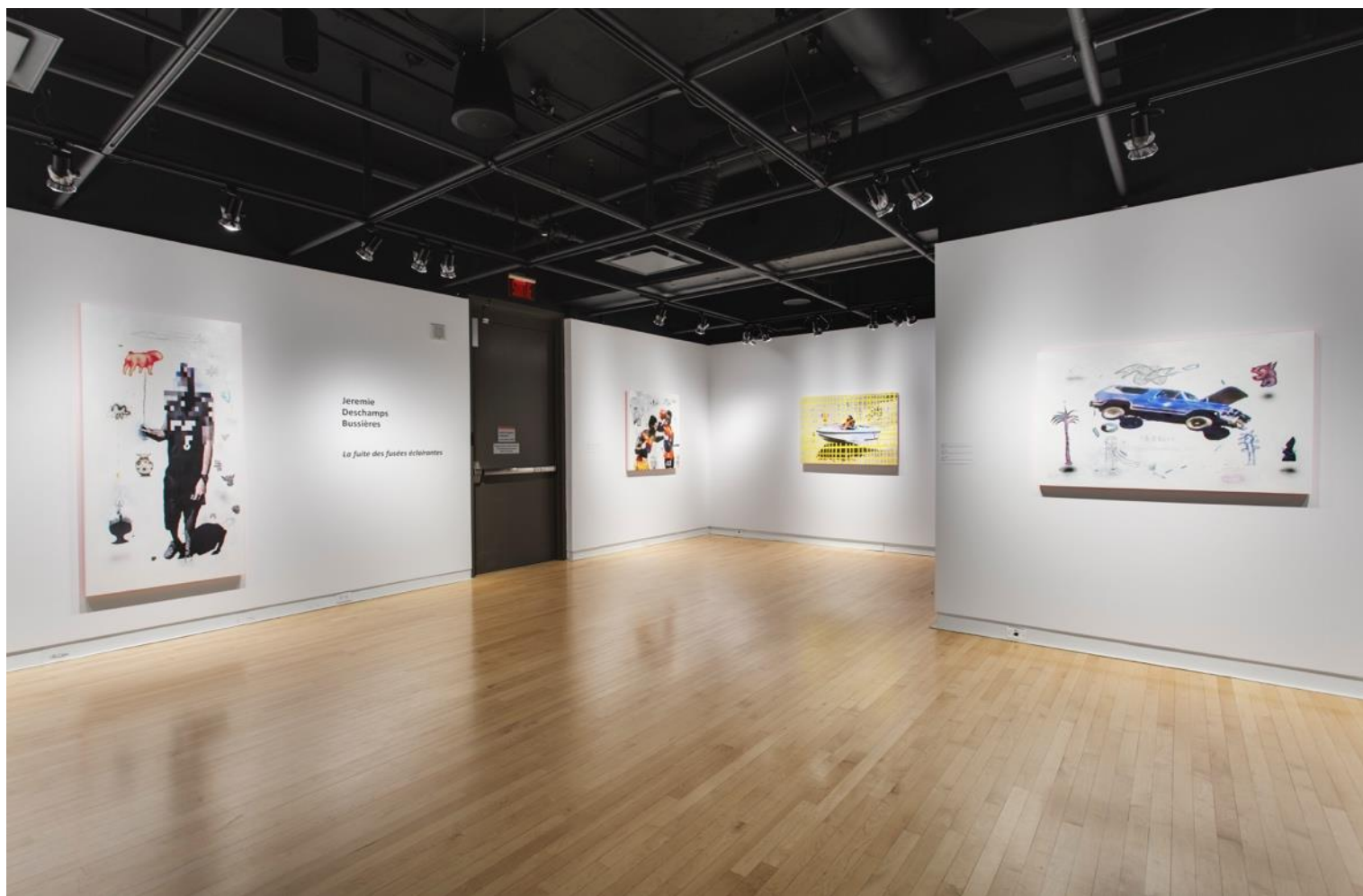


Image 9 : Photo d'exposition La fuite des fusées éclairantes, 2019, Centre d'exposition Raymond-Lasnier

CHAPITRE II ARCHÉOLOGIE DU PRÉSENT

Il faut parfois mettre à jour par la fouille des artefacts qui nous permettent de remonter aux préoccupations propres d'une époque. Les traces, les empreintes, les codes laissés par notre époque sont entre autres cette culture matérielle d'images retrouvées sur le territoire internet. Tels un archéologue ou un explorateur de la culture visuelle de l'internet, c'est l'action de fouiller dans les strates d'images, de creuser, de déterrer qui me permet de dénicher puis de mettre en lumière le bon trentième de seconde dans une vidéo. Il faut entrer dans le flux d'informations de l'internet pour y trouver du matériel parfois oublié ou caché. Les vidéos banales ou sans intérêt semblent souvent omises et se retrouvent ainsi englouties par les algorithmes. Si bien que YouTube, remarquable par la diversité des documents rendus disponibles, encourage paradoxalement une sorte d'élimination de cette diversité. Avant de me servir des images capturées dans les vidéos trouvées sur internet, je les stocke, les classe et les assimile sans quoi il me serait impossible de trouver le sujet de mon œuvre. Cette phase que j'associe aux recherches archéologiques est nécessaire. C'est elle qui me permet de trouver le matériel qui deviendra le point central de mes œuvres. Le sujet principal de mon travail est ce qui se trouve dans la capture d'image tirée de l'internet. La peinture et le dessin sont la matière qui m'aide à appuyer la construction d'une fiction plus sensible ou personnelle dans mes tableaux. Ces captures d'images qui ressortent de mes archives après réflexion et analyse, je m'oblige à les faire changer de registre et à les mettre en valeur par mon regard d'artiste.

2.1 Archéologie du virtuel

De la catastrophe sociale, à la spectaculaire aventure populaire, en passant par le tragique et le quotidien, le contenu que j'archive en fouillant dans le vaste étendu qu'est l'internet, tel un archéologue qui creuse la terre pendant des jours, se présente comme des fragments d'une épopée mythique de l'histoire humaine à l'ère d'internet. Je viens sélectionner un moment bien précis de la vidéo par la capture d'écran. Le moment vidéo figé devient d'abord photo, pour devenir peinture, puis œuvre et finalement artefact de notre époque. Comme le soulève André Gunthert, dans son texte *L'image conversationnelle, les nouveaux usages de la photographie numérique* : « Cette révolution de la déspecialisation modifie fondamentalement l'ancien paradigme photographique, basé sur la technique, la primauté de la prise de vue, la matérialité et l'objectivité de l'image ». (Gunthert, 2014, p.59) Un geste de défrichage qui remet en question et commente d'une part la pertinence de chaque information qui nous est offerte dans l'océan de contenu et, d'autre part, la façon dont nous interprétons, accueillons ou recevons cette information. C'est cette accumulation de données et d'informations visuelles partagée sur internet qui m'a donné envie de recueillir et de dénicher l'objet rare à la façon d'un collectionneur. Dans mon cas, cela prend la forme des captures d'images de vidéos trouvées sur internet aux qualités uniques propres à mes critères de sélections. Tel celui qui collectionne, je tiens aussi à inventorier toutes mes images au même endroit en constituant et en stockant sur un disque dur des banques de captures d'images que je classe généralement par année. Cette façon de travailler me permet de cueillir rapidement mes images de l'internet pour ensuite prendre le temps de scruter et de voir apparaître chacun des détails à l'intérieur de ces trouvailles. En lien avec le principe de collection, Walter Benjamin souligne dans son livre *Je déballe ma bibliothèque : Une pratique de la collection* « ainsi la vie du collecteur est la manifestation de la tension dialectique entre les deux pôles que sont l'ordre et le désordre. » (Benjamin, 2015 p.42) Dans mon travail de recherche, l'action de fouiller dans le désordre de l'internet vient aussi avec la partie ordonnée de la classification après la collecte. C'est en me déplaçant en profondeur dans une vidéo

qu'entre la première seconde et la deuxième tout a tendance à changer : le sujet se déplace, une zone cachée et floue apparaît, les couleurs changent et les textures du paysage se transforment, deux sujets se disputent ou une traduction anglaise pixélisée apparaît au bas de l'image. Ces détails deviennent des facteurs de classification de l'inventaire que je construis.

Il s'agit ensuite de cadrer selon la pertinence des éléments tel un photographe avec son appareil. Le travail de Jenny Odell relève lui aussi de la collecte et de la classification. Sa série *Collections satellite* est composée de grands collages que l'artiste qualifie d'estampes numériques, regroupe des centaines d'objets vus du ciel et photographiés par des satellites. Comme dans mon travail, ces informations visuelles font partie de notre réalité à l'ère du numérique, et elles me permettent de la représenter. On pourrait considérer cette recherche d'images comme une expédition archéologique de l'image accessible sur internet avec l'objectif de collecter des informations, des fragments et des photos comme artefacts de notre identité contemporaine.

Dans ma recherche création, l'archéologie du virtuel et l'archéologie du visuel fonctionnent toutes les deux dans le même sens par l'interprétation et la redécouverte d'artefacts et d'archives photographiques. L'archéologie du virtuel se veut une fouille importante à travers l'information que l'on retrouve sur internet, tandis que l'archéologie du visuel est plutôt une quête ou une recherche dans l'image elle-même à travers l'utilisation des différents médiums ou stratégies. C'est par l'effort et par la recherche de cohésion entre les différentes natures d'images qui permettent de comprendre notre monde visuellement. Le philosophe Georges Didi-Huberman rappelle d'ailleurs des paroles de Walter Benjamin dans son livre *Écorces*.

Dans un magnifique petit texte intitulé « Fouille et souvenir », Walter Benjamin a rappelé — à la suite de Freud — que l'activité de l'archéologue pouvait éclairer, par-delà sa technique matérielle, quelque chose d'essentiel à l'activité de notre mémoire. « Qui tente de s'approcher de son propre passé enseveli doit

faire comme un homme qui fouille. Il ne doit pas craindre de revenir sans cesse à un seul et même état des choses — à le disperser comme on disperse la terre, à le retourner comme on retourne le royaume de la terre. » Or, ce qu'il trouve, dans ce ressassement dispersé, toujours remonté du temps perdu, ce sont « les images, qui arrachées à tout contexte antérieur, sont pour notre regard ultérieur des bijoux en habits sobres, comme les torsi dans la galerie du collectionneur. » Cela signifie deux choses au moins. D'une part, l'art de la mémoire ne se réduit pas à l'inventaire des objets mis au jour, des objets clairement visibles. D'autre part, que l'archéologie n'est pas seulement une technique pour explorer le passé, mais aussi et surtout une anamnèse pour comprendre le présent. (Didi-Huberman, 2011, p.71)

Les artistes, eux aussi, s'approprient de différentes façons ces artefacts et ces archives issues de civilisations anciennes ou de notre civilisation contemporaine pour produire des œuvres. Ils travaillent ainsi à déchiffrer, relire, critiquer et commenter l'histoire de ces productions matérielles pour remettre en question leur autorité culturelle. À titre d'exemple, l'artiste originaire de Montréal Jon Rafman intègre à son projet *Nine eyes project*, des images captées sur Google Street View se donnant pour mission d'observer et de décrire les façons dont l'internet reformate l'expérience humaine. Les aventuriers du Web Jon Rafman et Michaël Wolf cherchent, documentent et archivent des perles éphémères d'internet. Pour ces artistes qui cherchent à parler d'une réalité contemporaine, il est essentiel que le public ressente l'internet comme un point de ralliement à travers ces œuvres dont la forme et le contenu représentent bien l'époque actuelle.

2.2 L'image en mouvement faisant foi d'archive

Dans l'article *Appropriation des images d'archives et exigence historique*, l'auteur Laurent Véray affirme :

Sans qu'il soit possible d'évaluer la distance précise qui rend un sujet « historique », permettant à une image de devenir une « archive », nous pouvons dire, d'une manière générale, que les images d'archives sont des vues saisies, dans des moments divers et variés, à l'intérieur d'une période donnée, qui possèdent une valeur documentaire. (Véray, 2014)

Elles appartiennent à des corpus qui ne cessent d'augmenter et de s'inventer de nouveaux objets. Dès lors, tenter d'en définir les limites, c'est d'avance en exclure des pans entiers. Ne serait-ce que dans la mesure où la question de leur nature continue à se poser. Comme il a été constaté plus tôt et malgré le fait qu'ils subissent des transformations, par l'hybridation avec d'autres médiums et par mon geste de créateur, l'archive et son concept restent très présents dans mes recherches. L'archive créée à partir des captures est l'échantillon d'un contexte humain très vaste soulignant l'aspect sociologique de l'image provenant du Web.

Ces images tirées de notre réalité permettent d'observer l'humain contemporain à travers différentes situations propres à sa culture, son origine et son époque. C'est une trace du monde dans lequel nous vivons actuellement. L'analyse possible sur une telle banque d'images s'échelonnant sur plusieurs années serait très intéressante pour les civilisations à venir. Il serait possible d'une certaine façon d'y faire l'analyse de notre civilisation par l'image numérique tout en déchiffrant l'intention de création de l'artiste en se référant à son époque. Les images en mouvement que je trouve sur internet et qui font foi de notre époque sont des archives déjà potentielles que j'archive une deuxième fois non pas avec une légende (comme le ferait un archiviste ou un archéologue), mais

plutôt avec un geste pictural comme langage artistique que je me suis approprié. Certes, les chercheurs trouveront des vestiges matériels de notre époque, moi ce que je veux laisser comme trace ici c'est l'importance que j'accorde aux documents numériques (vidéo) capturés sur internet. Qui sait si l'internet ainsi que les serveurs contenant les milliards de données existeront toujours dans un futur éloigné ? L'œuvre, une fois matérialisée, devient davantage pérenne et permet de conserver les archives qui y sont intégrées sous la forme d'un artefact, unique et singulier. Ainsi, en plus de son rôle esthétique, l'œuvre développe de nouvelles fonctions documentaires, historiques et, par extension, anthropologiques. L'archive sera protégée et servira potentiellement à une autre fonction d'enseignement et d'études scientifiques.

À la différence des archives « classiques », les archives numériques ne sont pas confinées aux seuls cercles des historiens qui, du reste, mettront du temps à reconnaître leur apport en tant que source — puisqu'elles servent bien souvent à la vulgarisation de l'histoire dans des montages didactiques pour lesquels l'intérêt du public ne s'est jamais démenti. (Véray, 2014, p.49)

Ces fichiers, sans l'archivage, sont menacés de disparaître, de devenir indésirables, de devenir inaccessibles ou d'être détruits volontairement.

Cet aspect me conduit vers plusieurs autres questionnements en lien avec les images sociétales que je consulte sur internet. Mes images sont produites par l'humain et le mettent généralement en scène. Ce sujet est pour moi suffisamment pertinent et vaste pour créer une banque d'archives et y consacrer la plus grande partie de mes recherches. La bêtise de l'homme peut être ludique à première vue, mais, après analyse, elle éduque et sensibilise par son importante facette pédagogique. L'idée est ainsi d'amener en second lieu le spectateur vers une réflexion sur la situation qu'il a devant les yeux. Les archives contenues dans mon travail sont pertinentes pour le monde de l'art et pourraient l'être tout autant que pour celui de la sociologie et de l'anthropologie d'une culture du numérique propre à notre ère. Le nombre de vidéos ajoutées sur

internet grandi littéralement plus vite que notre capacité à le consulter. On parle de plus de 500 heures de vidéos ajoutées sur YouTube chaque minutes. Cette plateforme s'alimente littéralement de tout ce que les gens ont envie d'y mettre. L'effervescence de l'information digitale que l'on remarque sur ce genre de plateforme Web doit être considérée comme un nouveau terrain de recherche qui présente en fait la réflexion de notre monde. Cette idée de flux d'informations visuelles est évoquée par Clément Chéroux dans le catalogue de l'exposition *L'Or du temps* en comparant l'ordinateur et le réseau numérique à un robinet à images :

Le développement d'internet, la multiplication des sites de recherche ou de partage d'images en ligne — Flickr, Photobucket, Facebook, Google images, pour ne citer que les plus connus — permettent aujourd'hui une accessibilité aux ressources visuelles qui était encore inimaginables il y a 10 ans. C'est là un phénomène comparable à l'installation, au XIXe siècle, dans les immeubles des grandes villes, des réseaux d'eau courante puis de gaz. On sait combien ces nouvelles commodités de l'habitat moderne ont modifié en profondeur les modes de vie, le confort et l'hygiène. Nous avons désormais à domicile un robinet à images qui bouleverse tout aussi radicalement nos habitudes visuelles.⁹ (Chéroux, 2011)

L'étude de l'humain par ce terrain qui est en fait une sorte d'exploration du virtuel permet l'observation, l'analyse et l'interprétation de différents phénomènes socioculturels, et ce, à travers le monde considérant que YouTube est accessible dans plus de 100 pays à travers le monde. Nous avons besoin de voir notre reflet et nos actions pour mieux comprendre le monde dans lequel on vit. Je veux être conscient,

⁸ Source: Maddy Osman <https://kinsta.com/fr/blog/statistiques-youtube/>

⁹ Clément CHÉROUX, 'From here on : L'or du temps', Internetactu, juillet 2011. Article d'actualité disponible en ligne à cette adresse : <http://www.internetactu.net/2011/07/18/from-here-on-lor-du-temps/>

voir et montrer d'une autre manière à l'aide de traces brutes, physiques, concrètes et significatives ce qui se passe dans notre monde contemporain.

Le sociologue allemand Siegfried Kracauer a aussi une façon très pertinente de voir la photographie. « Lors d'une prise de vue, tout n'est pas contrôlable, et il n'est pas rare que l'image conserve quelque chose d'inattendu. Elle ne se plie que partiellement au sens qu'on veut lui octroyer. D'où la valeur indicielle des photographies et des films, que seules des analyses attentives peuvent mettre en évidence. Cette puissance de révélation résulte de ce qu'on pourrait appeler la « porosité » des images, elle est fonction de leur capacité à "être perméables aux manifestations aléatoires de la vie [ce qu'il nomme "le flux de la vie"]." (Kracauer, 2006, p.251) Ces « manifestations aléatoires » procurent une forme de spontanéité à l'image qui révèle un aspect authentique, imprévisible, hors du contrôle du preneur de vue. Le mouvement frénétique qui se manifeste par la production, la diffusion et la consommation de l'image en mouvement ralentit d'une certaine façon par la mise en œuvre de mon procédé créatif permettant de contempler un instant un morceau d'archive du présent.

Ces images d'archives se manifestent comme des éclats du passé qui nous reviennent à travers le temps. Elles constituent à la fois une source historique et, tout en gardant à l'esprit leur diversité spécifique, un matériau pour des mises en forme de l'histoire. Parce qu'il n'y a pas plus d'archives brutes que de faits bruts, il faut non seulement faire des choix, mais faire preuve d'inventivité, adopter un parti pris et un point de vue de réalisation. L'interprétation de ces images leur confère invariablement un contexte, un statut et une narration qui devient fragment de l'histoire d'une époque. En d'autres termes, la part de création doit être importante, car les images engagent l'affect et permettent une expérience sensible de l'histoire. En somme, le choix de la vidéo, puis de l'image fixe extraite témoigne de ma propre sensibilité face au contenu disponible et de l'autorité que je m'accorde en tant que témoin et acteur du monde actuel.

2.3 L'image de masse à l'ère post internet

Ce qu'on appelait il y a quelques années Net-art ne peut plus se résumer aux productions purement digitales, fabriquées et consommées sur ordinateur. Il englobe maintenant toutes les formes de création puisées dans la matière visuelle contenue sur internet ou simplement inspirées par ses codes esthétiques. En tant qu'artiste issu de la génération Y et marqué par l'influence grandissante d'internet, je considère que le terme Post-internet est un mot phare de ma pratique. D'une certaine façon ce terme inscrit mon travail dans une époque reliée à l'histoire de l'art contemporaine.

Je puise, depuis le début de mes recherches en art, mon inspiration dans la manne esthétique de l'internet pour mieux la détourner. « Le post-internet est une pratique artistique considérant internet non seulement comme un outil de travail, mais aussi comme une manne esthétique en soi, autosuffisante, permettant d'explorer et d'habiter l'incommensurable complexité de nos sociétés contemporaines. » (Lamy de Lachapelle, 2016) En outre, je me sers du principe de rematérialisation d'un monde qui se dit pourtant immatériel. Parmi ces pratiques dites « post-internet », nombreuses sont celles penchant aussi vers une lecture archéologique du progrès technologique. L'archive dans mon cas peut aussi être une sorte de lecture qui évolue avec les années et les changements sociétaux.

À l'instar de la perspective ayant été le catalyseur de nouvelles formes et d'une nouvelle philosophie à l'aube de la Renaissance, internet est la technologie fondatrice du XXI^e siècle. Cette révolution technologique est loin de n'avoir influencé qu'un petit nombre de jeunes gens tout juste diplômés. La génération Y, doit-on le rappeler, se traduit en anglais par digital native, née dans le digital. Elle concerne tous les artistes nés à partir de 1980. Même le retour à l'archive que l'on a pu observer dans l'art ces dernières années est indexé sur cette accessibilité à d'innombrables informations a priori dématérialisées. Addiction

à l'écran et attachement au document sont des réactions divergentes face à un stimulus commun. (Cosson et Luciani, 2014).

Aujourd'hui, l'internet ouvre une fenêtre nouvelle sur les diverses cultures, montrant une version parfois moins polie de l'humain.

Grâce à l'imagerie automatique des caméras de surveillances ou aux vidéos cellulaires, nous obtenons une vue plus claire sur notre ère qui reflète bien, à mon sens, à quoi ressemble la réalité de chaque utilisateur de notre époque. Le fonctionnement des plateformes Web intègre presque à tout coup une notion liée à l'image de masse par le mode de production, de diffusion ou de consommation des images. L'accès au Web, plus démocratique que jamais permet à chacun de consulter le contenu qu'il souhaite et d'y ajouter le sien. Par ailleurs, les contenus populaires, visionnés par un grand nombre ou plusieurs fois par un type d'utilisateur est mis de l'avant par les algorithmes des moteurs de recherche ou des pages de suggestions de contenu, rendant ces vidéos déjà populaires encore plus accessibles par l'utilisateur. Cette culture du contenu de masse fait en sorte qu'il existe des courants de contenu auxquels certains utilisateurs ont facilement accès alors que d'autres resteront voilés à moins de recherche plus soutenue. La demande crée les flux de contenu pendant que restent cachés ces trésors que je recherche à travers une archéologie du présent et qui ne font généralement pas partie des grands courants.

CHAPITRE III PRODUCTION — *LA FUITE DES FUSÉES ÉCLAIRANTES*

L'ensemble de ce travail de recherche et de création m'a mené à l'élaboration de cette idée d'hybridation entre peinture et arts médiatiques. Le travail en atelier a fait naître un corpus d'œuvres réunies dans mon exposition *La fuite des fusées éclairantes*.

À travers les retours réflexifs que je fais sur les concepts et recherches dans mes œuvres comme le dispositif, le dessin sur le tirage photo numérique, l'addition de matière ou l'agrandissement, je traite de la conception de la paréidolie et l'idée de glorification des sujets provoquée par le dispositif de reflet phosphorescent autour du tableau tout en contextualisant mon travail à l'aide du ready-made numérique et ses précurseurs.



Image 10 : Photo d'exposition : *La fuite des fusées éclairantes*, 2019, Centre d'exposition Raymond-Lasnier

3.1 Paréidolie et culture spécifique

Le phénomène psychologique qu'est la paréidolie¹⁰ permet au spectateur de structurer l'environnement dans l'œuvre. Ces paréidolies visuelles sont des illusions d'optique se rattachant à l'imaginaire et aux intérêts du regardeur comme le fait par exemple d'identifier une forme familière dans un paysage, un nuage ou encore de la fumée.¹¹

Les zones pixélisées que je détourne par la peinture dans mes œuvres deviennent parfois des symboles, des outils, des peluches ou même des pièces mécaniques. Ces éléments tout aussi banals que mes sujets photographiques sont en fait des perceptions de ce que je connais probablement déjà. La peinture que j'applique sur mon canevas photo vient figer ces illusions m'aidant à classer et à retenir l'illusion ou la forme qui disparaîtrait normalement en l'espace de quelques secondes. Vous avez probablement déjà expérimenté ce phénomène en remarquant une forme ou un symbole reconnaissable en observant les nuages. Dans mon travail c'est plutôt une forme ou un objet apparaissant dans le flou pixélisé des captures d'images. À travers ma recherche création, je tente d'entrer en contact et en communication de différentes manières avec l'image que je capture sur internet. Les compositions et les sujets me touchent tout autant que les couleurs transformées par l'arrêt soudain de l'image en mouvement à l'écran ou encore par la qualité des impressions grand format de captures d'images en basse résolution. Ce transfert entre l'image de basse résolution à la haute résolution et la justesse de l'imprimante fournit souvent un effet de surprise et de hasard très révélateur. Les textures et les grands aplats de pixels me captivent et interpellent mon inconscient. La paréidolie devient tangible par la culture de chacun, par les attentes et par les prédispositions. Ce sont ces caractéristiques qui ont un impact sur mes projections. C'est l'artiste Nicolas Baier qui disait au sujet de son exposition *Paréidolie* en 2010 que "le simulé/simili me permettent ce rapport (que j'espère) direct à l'interprétation,

¹⁰ Définition du Dictionnaire Reverso : apparence, trompe l'oeil, forme vaguement ressemblante, illusions d'optique. Phénomène psychologique suscité par un stimulus.

¹¹ Définition de paréidolie, www.quebecscience.qc.ca

à la perception et à ce qui me pousse toujours en avant : la question du regard. Dans tous les cas, la schizophrénie n'est pas loin, puisque chaque coup d'œil, chaque observation devient vision, apparition, en prenant un sens particulier. Je suis souvent le premier à me faire prendre dans les mailles du filet que je suis en train de tendre"¹². Comme le soulève l'artiste, en tant que créateurs, nous sommes les premiers à être confrontés à ces illusions d'optique.

Dans mon cas, ces paréidolies qui apparaissent dans les impressions numériques de mes captures d'images contribuent à l'idée d'une conception d'un espace visuel singulier tout en servant le concept de fiction entre mes œuvres. Ce principe nous amène à voyager à travers les œuvres présentées et à repérer peu à peu le dispositif d'illusion face à ces apparitions.

C'est essentiellement mon inconscient et l'influence de ma culture spécifique qui font se détacher du fond ces symboles parfois incongrus et mêmes inconnus. Un type d'image qui apparaît seul, sous forme d'illusion, et sur lequel nous n'avons que très peu d'emprise.

¹² Nicolas Baier parle de cette recherche à travers un texte qui résume sa série Paréidolie réalisée en 2010. www.nicolasbaier.com/pareidolies



Image 11 : J r mie Deschamps Bussi res, *Lot 73*, 32 '' x 69 '', 2019



Image 12 : J r mie Deschamps Bussi res, d tail de l' uvre, *Ne plus revenir*, 59 '' x38.5'', 2019

3.2 Stratégie du dispositif

Le tableau avec son cadre angulaire et phosphorescent crée un reflet ou plutôt un halo phosphorescent au mur évoquant la lumière d'un écran d'ordinateur et l'urgence de s'y arrêter. Les cadres, que j'ai conçus et réalisés de façon unique pour chacune de mes toiles, génèrent un effet de flottement de l'œuvre sur le mur et différents halos de lumière rose néon autour de mes œuvres. Sans nécessité de charge électrique, ce mystérieux reflet phosphorescent produit par le pigment dénature l'aspect traditionnel du tableau au mur et évoque davantage un univers numérique, notamment par la lumière qui nous renvoie à l'écran. En effet, le reflet attirant du cadre nous ramène à la source même de l'image, le Web et l'image écran. Cette image écran présente des qualités immersives et versatiles et renvoie à une multitude de représentations du réel dans le monde numérique.

Contrairement aux captures d'images dans l'œuvre qui sont de l'aspect de la reproductibilité¹³, le dispositif de halo phosphorescent quant à lui fait un clin d'œil à l'aura matérialisée de l'œuvre tel que Benjamin l'indique « c'est ce qui fait son caractère unique, son authenticité. C'est son Hic et nunc, et maintenant qui en fait un objet unique et irremplaçable ». (Benjamin, 1936, p.19) C'est d'ailleurs en comparant l'aura de l'œuvre à un moment unique ressenti devant un paysage qu'il nous illustre ce propos. Dans mon travail visuel, cet effet glorifie d'une certaine façon le tableau en captivant l'attention vers la présence de l'œuvre, les gestes picturaux et les sujets banals tirés du Web.

En m'appuyant sur la pensée de Michel Foucault à propos de l'idée du dispositif dans son texte *Dits et Écrits, 1954-1988. Tome III*, je peux dire que mon corpus d'œuvres comme dispositif se voit investi d'une multitude d'interprétations. L'auteur ne donne

¹³ Walter Benjamin, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*, P.10

jamais une définition au sens propre sur l'idée du dispositif, mais il s'en approche dans un entretien de 1977 :

J'ai dit que le dispositif était de nature essentiellement stratégique, ce qui suppose qu'il s'agit là d'une certaine manipulation de rapports de force, d'une intervention rationnelle et concertée dans ces rapports de force, soit pour les développer dans telle direction, soit pour les bloquer, ou pour les stabiliser, les utiliser. Le dispositif donc est toujours inscrit dans un jeu de pouvoir, mais toujours lié aussi à une ou à des bornes de savoir, qui en naissent, mais, tout autant, le conditionnent. C'est ça le dispositif : des stratégies de rapports de force supportant des types de savoir, et supportés par eux. (Foucault, 1979, p.300)

Comme il a déjà été mentionné, les sujets et la facture visuelle de l'image font déjà foi de son origine virtuelle en utilisant différentes fonctions stratégiques.

Par le terme dispositif, Foucault entend quelque chose qui tente de répondre à une urgence. Il nous rappelle d'ailleurs que le dispositif à une fonction stratégique peu importe le contexte. Agamben qui juge la notion de dispositif comme étant centrale chez Foucault tente de nous éclairer sur ce concept ou de le résumer brièvement dans son texte *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Il mentionne dans un passage important que c'est le « réseau » qui s'établit au sein des éléments qui forment un « ensemble hétérogène qui inclut virtuellement chaque chose, qu'elle soit discursive ou non ». (Agamben, 2014, p.10) Le dispositif tel que je le présente dans ma recherche création et dans mes œuvres contient plusieurs aspects et éléments qui n'ont pas nécessairement, à première vue, de liens évidents entre eux sauf peut-être l'archivage et l'archéologie du virtuel. Autrement, l'hybridation des médiums, la capture d'image et la collecte d'informations visuelles sont toutes des stratégies conceptuelles faisant partie du dispositif global et interagissent entre elles comme des pistes à suivre afin d'appréhender l'œuvre dans sa

totalité. La finalité picturale de l'œuvre se fait d'ailleurs par l'hybridation et la collaboration entre ces différentes stratégies qui sont la peinture et la capture d'image.

Je considère aussi la lumière ou le reflet phosphorescent autour de mes œuvres comme un élément de dispositif. Il nous indique telle une fusée éclairante qu'il y a quelque chose qui mérite d'être vu, quelque chose que l'on doit considérer. Il faut ralentir, prendre le temps d'analyser ce que l'on a sous les yeux, et ce, peu importe le sujet ou la scène. J'indique, par ce dispositif phosphorescent, qu'il y a urgence. Cette idée de déchiffrement et de décodage de l'image ou du dispositif est dans le même ordre d'idée que ce que propose aussi le philosophe George Didi-Huberman dans *L'œil de l'histoire. Tome 1 : Quand les images prennent position*. « Les images ne nous disent rien, nous mentent ou demeurent obscures comme des hiéroglyphes tant qu'on ne prend pas la peine de les lire, c'est-à-dire de les analyser, de les décomposer, de les remonter, de les interpréter, de les distancier hors des "clichés linguistiques" qu'elles suscitent en tant que "clichés visuels" ». (Didi-Huberman, 2009, p.131) Il faut s'attarder, analyser davantage et requestionner notre société et nos actions à l'ère du numérique. On doit se voir et se percevoir à travers cette exploration. L'œuvre hybride entre peinture et capture d'image entourée par son halo phosphorescent se veut, comme mentionnée plus tôt, un outil de réflexion critique, un catalyseur qui sert à la fouille inconsciente de nos connaissances, de nos expériences et de nos actions.



Image 13 : J r mie Deschamps Bussi res, *Prends-moi*, 37 '' x 37 '' , 2019

Par ce dispositif, je tente de rendre visibles des liens entre l'œuvre présentée en galerie et mon processus de création. En présentant ces collages narratifs brouillant les frontières entre monde naturel et dispositifs artificiels, j'essaie d'amener le spectateur à se questionner sur ce qui l'entoure. Anne-Marie Ninacs aborde l'art dans l'esprit de notre conception de l'œuvre comme dispositif. Elle relève la fragmentation du sens de l'œuvre qui, dans l'œuvre comme dispositif, se situe dans la dissémination de ses objets et dans l'hétérogénéité de ses modalités d'exposition, ainsi que l'insistance des artistes à engager la participation afin de poursuivre une réflexion sur l'être ensemble. L'œuvre d'art actuelle est d'emblée liée à la vie et à la réalité sociale. Son dispositif est une invitation d'entrer au cœur d'une réflexion. Pour moi, le dispositif du cadre fluorescent démontre que le tableau présenté sonne l'alarme d'une préoccupation qui s'adresse directement au spectateur.

L'artiste Katja Novitskova m'a aussi grandement inspiré au niveau de ses dispositifs. Elle questionne la coexistence du virtuel et du monde réel dans un monde où il y a porosité entre les frontières et où la prolifération des images tend à brouiller toute distinction entre l'objet et sa représentation. Internet étend nos connaissances du monde, mais d'une connaissance virtuelle, non éprouvée physiquement.¹⁴ Pour sa série de sculptures découpées, elle puise d'abord ses images de l'internet, les fait ensuite imprimer et monter sur de l'aluminium. Ces pièces sont soutenues par un support rabattable comme ceux des cadres photos désuètes qui trônaient sur les bureaux, ce qui permet de les disposer dans l'espace. Ces petites images insignifiantes trouvées et empruntées de l'internet pratiquement prêtes à être exposées deviennent presque palpables une fois imprimées grandeur nature. Le résultat en plus de son concept de ready-made nous plonge dans une tout autre réalité.

Tout comme dans mon travail de recherche création, cet emprunt devient un ready-made numérique. J'entends par ce terme que les images provenant du geste de capture

¹⁴ www.labiennaledelyon.com/home/artistes-vie-moderne/piste-pedagogique/katja-novitskova.com

deviennent littéralement objets de récupération et outils d'appropriation. Par cette esthétique de copy/paste née de la culture internet, je tente de développer une écriture novatrice en lien avec les enjeux d'un monde en état d'hyper connexion. Les centaines de captures d'images collectées et accumulées avant d'être scrutées et utilisées sont synonymes de surf compulsif. Ironiquement, mon travail se retrouve basé en quelques sortes sur cette démarche, car sans ce principe de surf compulsif il m'est complètement impossible dénicher les perles de l'internet, celles que j'appelle dans mes recherches les artefacts de notre époque.

Ces photographies pixélisées et déformées par la capture d'image sont détournement et appropriation, le mécanisme est reconnu et compris telle la théorie Duchampienne des ready-mades. Marcel Duchamp explique ce principe comme étant « un objet usuel promu à la dignité d'objet d'art par le simple choix de l'artiste ». (Breton et Éluard, 2005, p.23) Les informations numériques que je trouve et réutilise sont comprises comme les objets usuels décrits par Duchamp. Ils font état de l'inconscient collectif puis de mon interprétation personnelle et de mon commentaire sur celui-ci. Ce principe de l'image universellement disponible sur internet montre un nouvel état de l'image écran comme un tout qui présente l'état de la société d'aujourd'hui. L'écrivain Pierre Ménard renforce cette idée en disant dans son article en ligne *La réappropriation s'affirme pour moi comme manière d'œuvre* « dire "Re", ce n'est pas dire idem, mais c'est dire "déplacer". Car ce qui revient ne revient jamais à l'identique. Tout l'intérêt de la reprise d'une image, d'une idée ou d'une œuvre ancienne réside dans l'appropriation et la transformation plutôt que dans la réédition. Ainsi ne crée-t-on jamais seul. S'approprier, c'est trahir, renouveler l'interprétation ; c'est revitaliser du sens ». (Ménard, 2010) Le ready-made numérique que je considère faire pourrait donc être vu ou compris comme étant l'action de faire d'un bien (images trouvées sur l'internet), un bien commun réinterprété par l'artiste devenant ainsi une œuvre.

3.3 Construction narrative entre les œuvres

Je collectionne les captures d'images depuis l'automne 2014. C'est d'abord après une petite exposition de ces captures d'images, perles de l'internet, que m'est venue l'idée d'hybridation avec la peinture. Ce que je récoltais sur internet en termes d'images était très riche et je savais que ces images avaient une grande valeur au niveau de leur potentiel sémantique. Je devais m'en servir et surtout trouver une façon d'y intégrer la peinture, ce médium pour lequel je porte un attachement particulier.

C'est par cette volonté de manipuler physiquement la peinture et l'image numérique que j'en suis venu à faire mes premières expérimentations. Dès les premières manipulations entre le média et le médium, c'est un monde qui s'est tout à coup ouvert dans ma pratique : une sorte de rencontre. Mon imaginaire qui se mélange avec le réel d'autrui. La peinture qui se mélange avec la capture d'image. Au fil de l'évolution de mon travail avec ces matériaux, j'ai développé plusieurs techniques pour en arriver à une hybridation plus homogène.

Aujourd'hui, le dialogue qui s'opère entre le médium pictural qui m'est propre et l'imagerie générée par la culture du web fait partie intégrante de mon travail de recherche et de production de sens à travers l'image et l'objet qui l'accueille (le canevas). À travers mon exposition *La fuite des fusées éclairantes*, on retrouve une série d'œuvres traitant de la fuite tant par leur sujet que par leur esthétique. Au départ, les œuvres semblent floues, car les sujets proviennent d'images en mouvement basses résolutions transformées en captures d'images transmettant ainsi une perte d'information visuelle. Pour ajouter à cet effet de fuite, tous les sujets dans les œuvres se déplacent réellement ou sont en mouvement. Une voiture en chute libre, une femme à moto, un combat de boxe, un cheval qui prend la fuite à travers une foule. Les scènes communiquent entre elles donnant une impression de mouvement dans la salle

d'exposition. Au second regard, on distingue la disposition des tableaux dans l'espace. Cernés d'un halo rose fluorescent, ils dégagent une impression d'enseigne lumineuse et un ton ludique qui attire le regard vers l'image. Les œuvres s'abordent à première vue par leur aspect pictural. Les couleurs vives, la composition très dynamique et la matière nous amènent à reconnaître les figures du tableau et constater alors leur origine : le Web. C'est ensuite un véritable dialogue qui s'opère entre les figures peintes et dessinées, les images pixélisées imprimées et le regardeur. Les dessins et figures peintes semblent être des notes, des symboles qui accompagnent le sujet principal qui est photographique. C'est le moment où l'on s'invente une ou des histoires en connectant les informations visuelles les unes aux autres, puis d'un tableau à l'autre. Ce sont ces stratégies de dispositif qui finissent par créer une œuvre unique tel que le décrit Benjamin dans son texte sur *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* : « Ce qui fait l'authenticité d'une chose est tout ce qu'elle contient de transmissible par son origine, de sa durée matérielle à son pouvoir de témoignage historique ». (Benjamin, 1936, p.73) On constate finalement le dénominateur commun des images à travers le sentiment du spectaculaire, la basse résolution, le banal et l'extraordinaire typique de notre époque. Ces images ont voyagé sur le Web et proviennent des utilisateurs qui sont tout à fait similaires au spectateur. Cette reconnaissance de l'humain dans l'œuvre appuie l'un de mes objectifs qui sont de déployer une réflexion plus vaste sur le monde par une hybridation visuelle peu commune qui agit comme un marqueur et une alerte dans le ciel de notre époque.

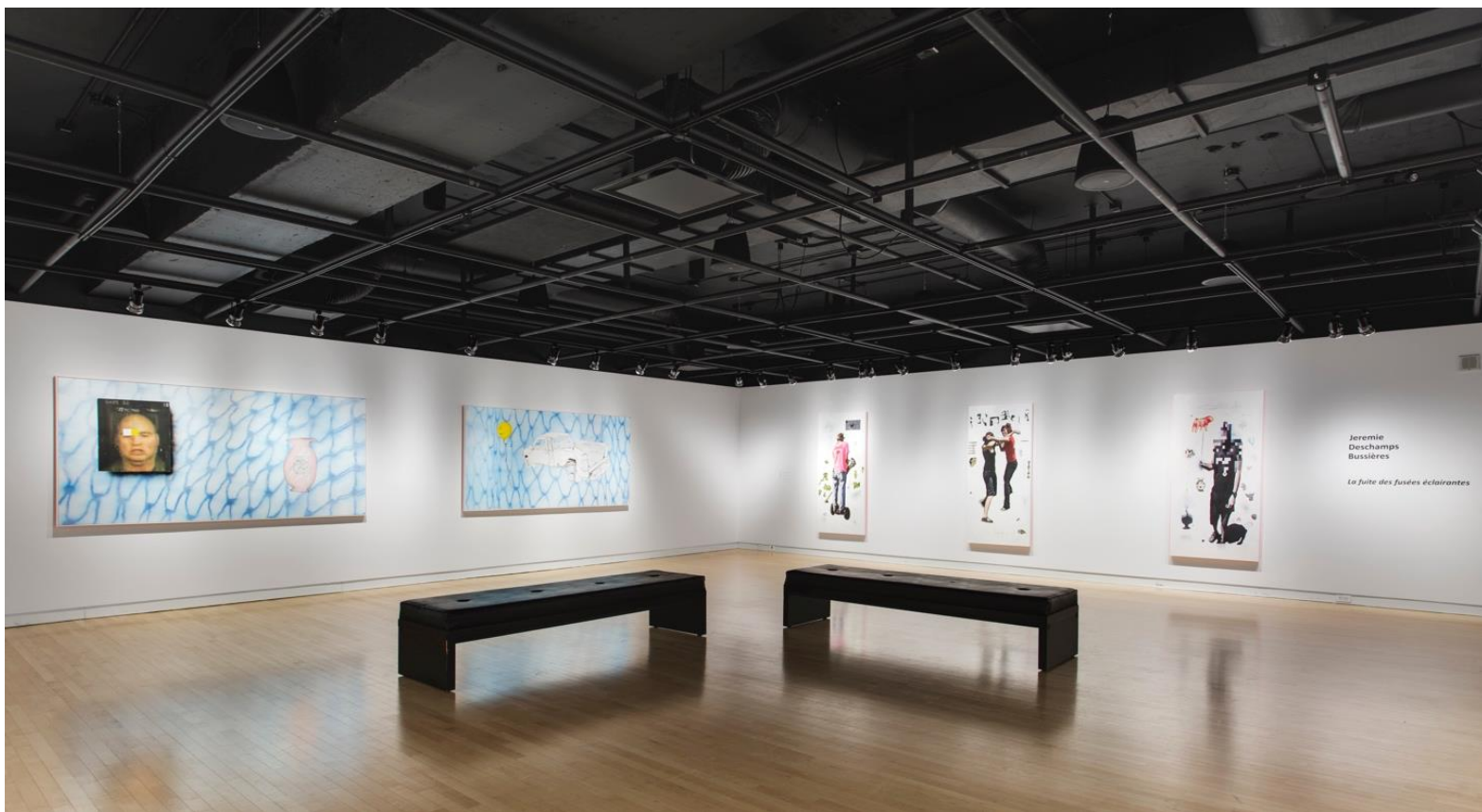


Image 14 : Photo d'exposition : *La fuite des fusées éclairantes*, 2019, Centre d'exposition Raymond-Lasnier

CONCLUSION

À travers ce texte, j'ai tenté de rendre visible le dialogue qui s'opère entre théorie et pratique dans mon travail. Ce processus créatif d'emprunt et de recyclage de l'image en mouvement puise ses références et son inspiration à la source même de l'internet et ses composantes. C'est en m'appropriant le matériau photographique accessible et disponible en ligne que j'en suis arrivé à hybrider les arts numériques avec la peinture afin de rendre signifiante la culture visuelle propre à l'image écran. En quoi s'avère-t-il pertinent de capter ce qui est déjà ou encore accessible en ligne ? Une menace de péremption plane sur l'ensemble de ces informations visuelles, reflets de notre époque. Celle-ci motive cet enregistrement et ce remaniement des documents. Dans une vision artistique, je tente de garder une trace de ce que l'on pourrait perdre ou oublier à l'aide des différentes stratégies et dispositifs traités dans cet essai. Ce mélange entre mon imaginaire propre et le banal contemporain trouvé sur internet se présente comme une quête de conservation d'une civilisation en ligne probablement vouée à disparaître. Ne sachant pas ce que le futur réserve à ce travail de recherche création, je suis conscient que mes réflexions seront sujettes à une réinterprétation et une critique ultérieure. Tout au long de cet essai, j'élabore les notions propres à ma production de diverses façons de manière à communiquer les appuis théoriques liés à ma recherche. Générateur de ce Nouveau Monde porteur de créativité et d'innovation, le Web a modifié de façon considérable mon rapport aux images que je consulte. La réappropriation et la fiction que je crée par la capture d'écran et la peinture illustrent mon besoin de stabiliser temporairement un moment, de m'arrêter, de tenter de comprendre et d'illustrer ce que j'en conçois en tant qu'artiste de mon époque. S'il m'était vital à la base de retrouver la peinture dans cette recherche, après l'ensemble de l'apport théorique, il m'importe aujourd'hui de retourner en atelier pour approfondir cette idée d'immobilisation du temps par la capture d'image. La collecte et la recherche d'artefacts trouvés sur internet me passionnent plus que jamais alors je retourne à l'atelier avec le besoin pressant de construire de nouvelles images.



Image 15 : Photo d'atelier, été 2019

BIBLIOGRAPHIE

Agamben, G. (2014). *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris : Payot & Rivages.

Arnaudet, D. (2014, 16 septembre). « Fictions à l'œuvre » : l'art comme terrain de jeu de la fiction, *Éclairs La revue numérique de l'ALCA*. <http://eclairs.aquitaine.fr/fictions-a-l-uvre-l-art-comme-terrain-de-jeu-de-la-fiction.html>

Asselin, O. (2004 février). Écrans numériques/Digital Screens, *Parachute*, (113), 6-11.

Benjamin, W. (1936). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Éditions Allia

Benjamin, W. (1968). *Illuminations*, édition HMH.

Benjamin, W. (2015). *Je déballe ma bibliothèque : Une pratique de la collection*, Rivages poche ; Petite Bibliothèque.

Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*, Les Presses du réel.

Breton, A. Éluard, P. (2005) Dictionnaire abrégé du Surréalisme, article ready-made, Paris, Gazette des Beaux-Arts, p. 23.

Caïra, O. (2011). *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, EHESS.

Cosson, C. et Luciani, E. (2014 juin). Génération Post-Internet, *Observatoire de l'art contemporain*. http://www.observatoire-artcontemporain.com/revue_decryptage/analyse_a_decoder.php?id=20120613

Derrida, J. (1995). *Mal d'archive*, Éditions Galilée.

Didi-Huberman, G. (2008). *La ressemblance par contact, archéologie anachronisme et modernité de l'empreinte*, Éditions de Minuit.

Didi-Huberman, G. (2009). *L'œil de l'histoire. Tome 1 : Quand les images prennent position*, Éditions de Minuit.

Didi-Huberman, G. (2011). *Écorces*, Éditions de Minuit.

Duchamp, M. (2008). *Duchamp du signe suivi de notes*, Éditions Flammarion

Foucault, M. (1976-1979) *Dits et Écrits, 1954-1988. Tome III*, Éditions Gallimard.

Fourmentraux, J. (2005). *Art et internet, Les nouvelles figures de la création*, Éditions CNRS.

Foucault, M. (2011). *Le beau danger. Un entretien de Michel Foucault avec Claude Bonnefoy*, EHESS.

Gunthert, A. (2014 avril). L'image conversationnelle, Les nouveaux usages de la photographie numérique, *revue Études Photographiques*, (31), 55-71.

Journet, N. (2012). La réalité habite la fiction. *Sciences Humaines*, 235 (3), 45-45. <https://www.cairn.info/magazine-sciences-humaines-2012-3-page-45.htm>.

Katherine Hayles, N. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, University of Chicago Press.

Kubler, G. (1973). *Les formes du temps, remarques sur l'histoire des choses*, Éditions Champ libre.

Kracauer, S. (2006). *L'Histoire des avant-dernières choses*, Stock.

Lamy de la Chapelle, B. (2016). *De l'art « post-internet »*, Éditions Zéro2. <https://www.zerodeux.fr/essais/de-lart-post-internet/#:~:text=Katherine%20Hayles%20pr%C3%A9cise%20que%20si,y%20comp%20nos%20habitudes%20quotidiennes>.

Levine, S. (1980), Allégorie et appropriation dans l'art contemporain, *Artforum*, n° 21, art édition, p. 138-139.

Maeck, J. et Steinle, M. (2016). *L'image d'archives*, Presses universitaires de Rennes.

Ménard, P. (2010) « La réappropriation s'affirme pour moi comme manière d'œuvre », *Liminaire*. <http://www.liminaire.fr/palimpseste/article/ecrire-avec-les-mots-des-autres>

Véray, L. (2014). *Appropriation des images d'archives et exigence historique*, CRPE <file:///Users/jeremiedb/Downloads/V%C3%A9ray%20-%202014%20-%20Appropriation%20des%20images%20d%E2%80%99archives%20et%20exigence%20hi.pdf>